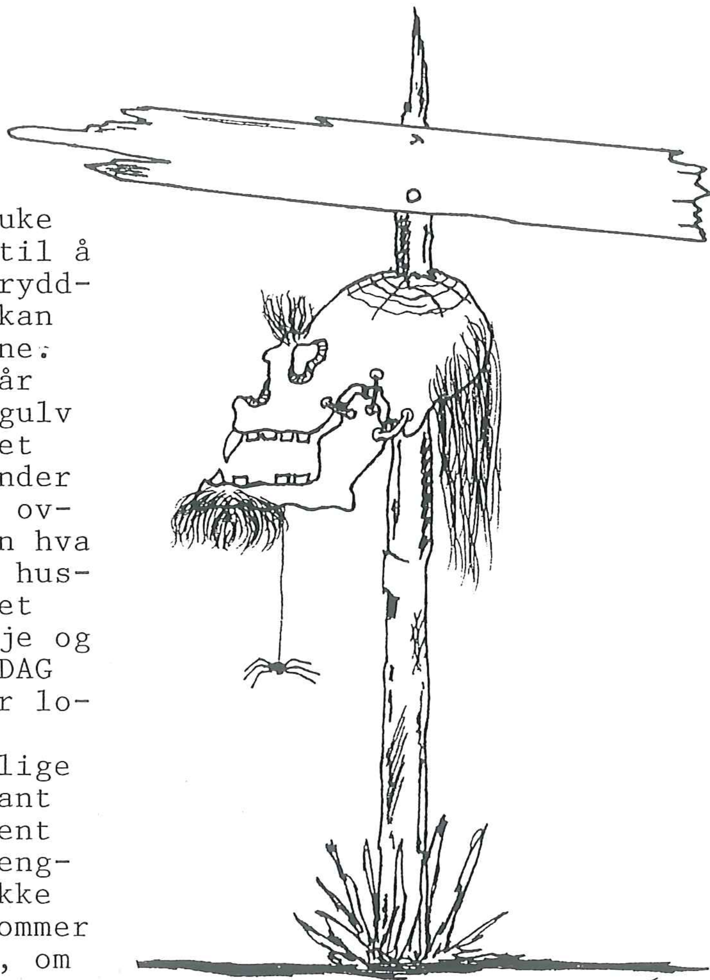
PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 9, tirsdag 9. mai 1989

Redaksjonelt



Det er ikke noe hyggelig å måtte bruke plass i alle redaksjonelt-spaltene til å kjefte på folk angående vasking og rydding. Men dette problemet må løses; kan vi ikke greie det, mister vi lokalene. Det er lite vi kan stille opp med når utleier kommer og klager på skitne gulv og søppel i krokene. Av og til er det kanskje ikke vårt søppel, og det hender rett som det er at andre leietagere overlater til oss å vaske for seg, men hva så? Som den mest regulære bruker av huset, vil vi uansett få skylden for det meste som måtte forekomme av slitasje og møkk. UANSETT MÅ VI VASKE HVER TIRSDAG (og eventuelle andre dager vi bruker lokalene).

Poenget er at de mer innsatsvillige og oppofrende personene i styret/blant de aktive ikke gidder å holde det rent etter forsøplere og unnasluntrere lenger. Dermed går vi tilbake til å trekke lodd om å vaske igjen. Enhver som kommer på møtene er forpliktet til å vaske, om loddet faller på vedkommende. Se den enkle oversikten unver, og en lengre forklaring inni bladet.

DU MÅ LESE DETTE!

Vasking av lokalene har blitt et ganske alvorlig problem for klubben. Styret har nå vedtatt:

1. Alle som setter sin fot innenfor døren på et tirsdagsmøte må være forberedt på at de kan bli trukket ut til å vaske, og at de i så fall ikke kan gå før kl. 2345.

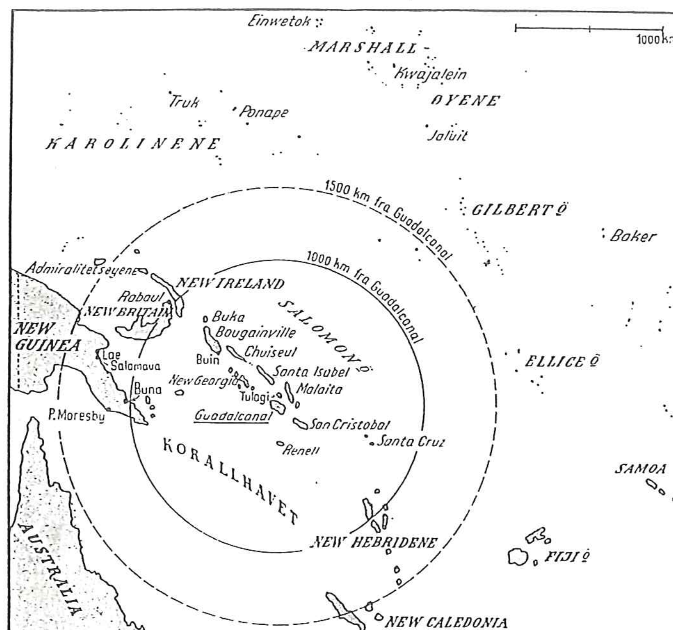
2. Ingen kan regne med å få være i lokalene lenger enn til kl. 2300.

Hvis du er medlem og på grunn av disse reglene ikke lenger kan komme på møtene, vil du få refundert kr. 30,- av medlemskontingenten.

Onsdag 8. mai 1940
Churchill avslutter debatten i Underhuset om felttoget i Norge. Han uttalte til å begynne med, at den tyske overlegenhet i luften hadde hemmet den britiske sjøkrigsføring slik at det f.eks. hadde vært umulig å avskjære forbindelser fra Tyskland til Norge ved hjelp av overflateskip. Om operasjonene i Norge uttalte han at marinen var beredt til et direkte angrep på Trondheim den 25. april. Den 17. april hadde imidlertid de styrker som var landsatt i Åndalsnes og Namsos gjort så gode framskritt, at en regnet det var bedre og billigere å ta Trondheim fra landsiden. "Selv om et sjøangrep hadde lykkes, - og det tror jeg - så ville vi ikke fått store nok styrker over i tide til å stå seg mot de store tyske styrker som rykket fram fra syd."
Ved en avstemning i Underhuset fikk Chamberlain tillitsvotum med et knepent flertall, - 281 mot 200 stemmer.
Det tyske kommunikè melder at de siste rester av motstand i Sør- og Midt-Norge nå er nedkjempet.
"Der Führer" har utstedt en forordning om frigivelse av norske krigsfanger. Den begynner slik: "Imot det tyske folks og dets regjerings vilje, har kong Haakon av Norge og hans regjering oppfordret til krig mot Tyskland." I motsetning til under felttoget i Øst, heter det videre, er det ikke forekommet noe tilfelle av mishandling av tyske soldater i Norge. Den norske soldat har hatt avsky for alle feige og listige midler og har kjempet åpent og ærlig. Sivilbefolkningen har vist en lignende holdning. Som en påskjønnelse for disse forhold har "der Führer" besluttet seg til å frigi de fangne norske soldater.
De stadige meldinger i den engelske presse om at Tyskland har planer om en aksjon mot Nederland og Belgia, vekker oppmerksomhet i de tyske aviser. Disse spør om man ikke fra engelsk side trekker disse land inn i debatten for å skjule de britiske planer i Middelhavet.
Ved de ekstraordinære forsvarsforanstaltninger i Nederland er landet nå forvandlet til en militærleir.
Moskva melder at marsjal Vorosjilov blir viseformann i folkekommissærenes råd. Timosjenko blir kommissær for forsvaret.

Torsdag 8. mai 1941
De irakske styrker ved Habbaniya blir drevet tilbake til Ramadi og Falluja. De etterlater seg viktig krigsmateriell.

Fredag 8. mai 1942
Fra den 3. mai har et stort sjøslag vært i gang i Korallhavet syd for Bismarck øyene. Japanerne foretar kraftige framstøt i det mellomste China langs den nordlige bredd av Yangtze floden sydvest for Han-kow.



Fredag 8. mai 1942
Tyske og rumenske tropper går til angrep på stillingen tvers over Kertsj halvøya. Det gjettes på at det er begynnelsen til en alminnelig offensiv.

Fredag 8. mai 1942
Den britiske flyminister Sinclair uttaler om luftkrigen: "Det tyske luftvåpen vet nå at dets styrke er avtagende. Dette er vår sjanse. Vi må ikke la det få noen ro. Vi må hamre på det inntil det mister formen. Når dette vil skje, kan jeg ikke si, men deretter kommer invasjonen. Jeg mener ikke invasjonen av Storbritannia, selv om vi fremdeles må regne med denne mulighet, som et siste fortvilt slag fra Tysklands side. Jeg mener invasjonen med britiske styrker på det europeiske kontinent. I år er Hitler for første gang tvunget til å kjempe under forhold som han selv ikke har valgt. Det øyeblikk er kommet hvor vi begynner å slå hardt igjen, men foreløpig i en målestokk som bare er en forsmak på kraften i de kommende britiske og amerikanske flyangrep."
Tyske luftangrep på Norwich, britisk på Rostock og Warnemünde.

Lørdag 8. mai 1943
Den 18. armègruppe fortsetter framrykningen på hele fronten. Britiske panserstyrker er rykket fram syd for Tunis i retning mot basen på Kapp Bon halvøya. Fiendens motstand synes å være fullstendig desorganisert, melder det allierte hovedkvarter. Det er tatt 20000 fanger siden 5. mai. Zaghouan, Tebourba og Djedeida er erobret.

Mandag 8. mai 1944
Berlin og Braunschweig blir angrepet av store styrker. 119 tyske jagere blir

ødelagt, de amerikanske tap var 36 bombefly og 13 jagere. I helgen har allierte luftlandetropper i Storbritannia holdt en rekke nattøvelser.
Oljetanker ved Ålesund bombet, men bombene falt i sjøen. Det ble bare gjort ubetydelig skade. Også utenfor Kristiansund N. blir tyske skip bombet.

Mandag 8. mai 1944
Sovjet tropper er brutt gjennom hovedforsvarslinjen ved Sevastopol.
De vestalliertes flyangrep mot Romania fortsetter med stor styrke.

Tirsdag 8. mai 1945
Idag blir følgende særkommunikè sendt ut fra general Eisenhowers hovedkvarter: "Alle tyske land-, sjø- og luftstridskrefter i Europa har kapitulert betingelsesløst til den allierte ekspedisjonsstyrke og samtidig til den russiske overkommando 7. mai kl. 01.41 mellomeuropeiske tid. Kapitulasjonsbestemmelsene, som trer i kraft 8. mai kl 23.01 mellom-europeisk tid, ble undertegnet av en offiser fra den tyske overkommando. Den allierte ekspedisjonsstyrkes stridskrefter har fått ordre til å innstille alle sine angrepsoperasjoner, men de forblir i sine nåværende stillinger inntil kapitulasjonen er et faktum."

Trond Jansen

RAPPORT FRA EN PRØVESPILLING

Tirsdag 25.april prøvespilte seks personer (inkl. spillkonstruktøren) det nye revolusjonerende brettspillet BYENES - KRIG (konstruktør Tomas H. Mørkrid)

Allerede i starten innså konstruktøren at arbeidstittelen "Byenes Krig" er for dårlig. Spillet må få et bedre og ikke minst mer fantasieggende navn, som f.eks: "Dungeons & Dragons", "Kings & Things" eller "Den Hillariøse Kampen Om Den Senile Konges Krone".

Hver av de prinsene som spillerne så stolt utgjorde ved begynnelsen av spillet fikk hver sin utkantprovins i arv fra sin far (De fete provinsene fikk selvstyre!). Dette viste seg å være et feiltrinn. Fremtidige utgaver vil ikke starte med spillerne som prinser.

Man fikk så tildelt en provins til, etter utfallet av en håpløst langdryg turnering mellom prinsenes henchmen. Noen ble ekstremt rike, andre ble bare litt rikere og følte seg derfor lutfattige. Neste utgave av spillet vil derfor ikke starte med en slik turnering.

Spillerne skulle så begynne å spille selvstendig; bygge hemmelig, flytte hemmelig, osv. Dette gikk i vasken fordi ingen kunne reglene (inkludert spillkonstruktøren). Alt ble feil og alt ble rettet på.

Et annet problem meldt seg også; ingen visste hva hensikten med spillet var, altså: hvordan man skulle vinne spillet. De fleste trodde og satset på at det var om å gjøre å erobre fete byer og å sloss mye. Da spillkonstruktøren bygget handelsskip (klokt nok) i stedet for armeer begynte tvilen å melde seg. Da deres små armeer ble utradert av folkemilitsen i de fete byene kom spillerne i harnisk. Strakstiltak ble foreslått og allernådigst godtatt.

At kampsystemet så fikk sitt skjebneskudd med følgende bemerkning: "Minner meg om ristingen i Axis and Allies", skulle gjøre bildet komplett.

Prøvespillingen ble på dette tidspunkt avbrutt. Spillkonstruktøren takket de deltagende for "god sportsånd" og pakket sammen.

Hva kan man så konkludere med etter dette ?

Selvmord? Selvransakelse? Selv ikke undertegnede kan se at dette ville være en løsning. Nei, konklusjonen er klar: det er morsomt og lærerikt å lage spill. Prøvespilling er en unik utfordring for både deltagere og konstruktør. Vi (?) ser med glede frem til neste utgave av det fantasieggende brettspillet "To Live And Let Die In The Peoples Republic Of China" (Copyright T.H.Mørkrid).

Tomas H. Mørkrid

Hvordan vinne

FORTRESS AMERICA

De "facts" som kjennetegner Fortress America og har stor innflytelse på hvilken strategi som er den optimale, er:

1. Invasjons-spillerne har dårlig tid.
2. Invasjons-spillerne må langt inn på kartet for å vinne.
3. Man kan kun angripe med 5 brikker fra hvert felt.
4. Invasjons-spillerne må bruke stadig større styrker for å garnisonere erobrede områder.

På grunn av disse "facts" blir de sentrale elementene i forsvarerens strategi:

1. Identifisere de områdene som invasjons-spillerne trenger for å trenge raskest mulig inn mot sentrum. Disse områdene er visse områder i nordøst (rød), syd (blå) og sydvest (gul).
2. Gjøre det dyrt for angriperen å ta nøkkelområdene. Det gjør man ved å sette sterke styrker i området så lenge angriperen bare kan komme til fra ett område, og å evakuere området og sette opp et "bakhold" hvis angriperen kan komme til fra mer enn ett område. Et "bakhold" vil si at man plasserer styrker så man i neste trekk kan angripe fra mer enn ett område hvis angriperen går inn i det evakuerte området.
3. Ta hensyn til kartets utforming. Det vil som regel være klokt å sette hovedtyngden inn mot rød i begynnelsen, og litt mot blå. Så går man over til å føre en forsvarskrig mot rød (legg merke til den fine forsvarslinjen i fjellområdene, hvor hvert felt på den ene siden av linjen kun kan angripes fra ett felt på den andre siden.). Deretter tar man seg av blå, og til slutt slåss man mot alle samtidig.

Angriperen må gjøre noe liknende:

1. Identifisere nøkkelområder.
2. Ta nøkkelområder med minst mulig tap. Noen områder må dessverre erobres for enhver pris, mens man andre steder kan vente hvis forsvareren setter spesielt mye inn i forsvaret.

Jon Venbakken

BURGERMONSTRET

Frequency:	**Unique**
No. Appearing:	**1**
Armour Class:	**3**
Move (by foot)	**3"**
- driving	**Never (passenger only)**
- swimming	**Floating only**
Hit Dice:	**2**
- if hungry	**10**
- in Lair	**20 (see below)**
% in Lair	**80 % (see below)**
Treasure Type:	**B(ooks)**
No attacks:	**See below**
Damage/attack	**Special, see below**
Special Defenses:	**See below**
Magic Resistance:	**See below**
Intelligence:	**18 (see below)**
Alignment:	**Awful Greedy**
Size:	**Very Large**
Psionic Ability:	**See below**

This monster is rarely seen in daylight unless it is moving between its lairs. The daytime lair is filled with weird items. These have been identified by the monster, and is now beeing pushed onto innocent bystanders (or passers) to finance its search for new weird items. (see below). It looks harmless but is not. Two modes of attack and one of defense is known, but more must excist. Just like snakes do, this monster paralyses its victim by staring intensely for a while, then jumps forward and either sits down on you - or use a club attack. The other attack mode is talking (yes, lots of it - tons of it) which pacifies the area in 30 feet radius. The defense mode is screaming - this scream has been heard once (yes, it took 3T20 SAN points away) and is reputed to reach the monsters home dimension and enable three more monsters of the same type to gate thru. This monster comes from another dimension and little is known about its origin, but investigators tunneling below the Vigeland park reported several interesting items before they disappeared mysteriously.

The monsters name is really Urgh-glurkhz-schllafs-yoth-ba-soggoth and translates into something like (yes, he's also disappeared lately) "Offspring of The Great Unclean One that is Not To Be Named".

The monster has the abilities of a 9th level magic-user, but only if its familiar is in the vicinity. The familiar is covered by an illusion that makes it appear a cat.

The monster is collecting weird items because it is searching for a spell that will 1) transfer him home to his home town of Fandonia, 2) instantly teleport every burger or pizza or peanut or coke into his stomach/mouth/bag or whatever and 3) teleport one copy of all weird items in this world that is not yet in its possession.

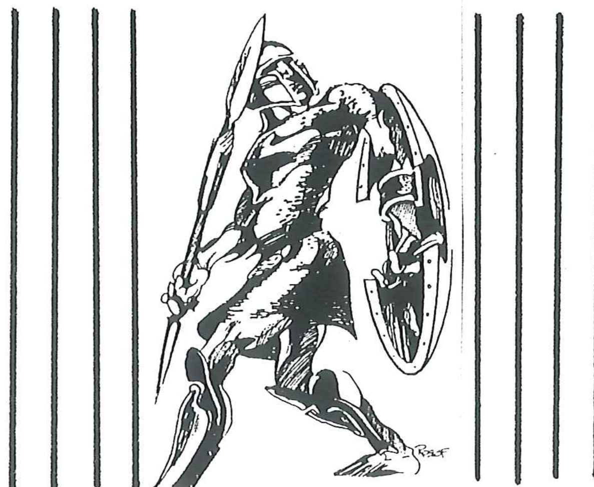
When the monster is not in its lairs, it is on its way to one of them (5%), or out somewhere sampling new weird items (like this thing yore reading now - WATCH OUT!!!). This is most commonly a cinema (14%) or convension or bookshop (1%).

Magic resistance 90% in lair if familiar is close, 45% if familiar is away, 0 % outside lair. Special defenses include a cloaking spell that hides its tentacles.

Should you still have any smart ideas about bothering this monster forget it - the monster will remember you and every aspect about your life, your friends, your hobbies, your hob-bits -er habits (sorry about that- I'm getting hungry) and then it will strike - game over!

Please note that this monster is one of the masters of the local monster gaming club. Its favorite game is OGRE (dont tell us why) or ANY GAME BIG ENOUGH so the opponents cannot discover that this monster moves the same piece many times in the same gameturn. (Hah - so you thought we did not discover you!) It is also rumored that this monster once played a full session of AD&D without leaving the table for a "few hours" to do "something important". The monster has a natural armour class of 3, not including shoulder bag and carrier bags - all of which improve its armour class against frontal attacks by one. Please note that the monster is more dangerous if hungry or in its lair (it is never hungry in its lair)

Geir Aalslim (husk navn neste gang)



Litt om vasking på Ares

En tirsdag i Vår var jeg på Ares, ettersom jeg ikke skulle spesiellt tidlig opp neste morgen, fant jeg ut at det gikk jo ann å vaske! Lommeboka mi var jo også litt skral akkurat da, så ettersom jeg bare ville komme hjem en halv time senere, tok jeg jobben...

Etter et komplett mislykket spill ventet vaskingen, og etter en halv times hardt arbeid kunne jeg innkassere lønna,som var nærmere 100 (norske) kroner.

Og en spesiell ting med den kvelden på Ares var følelsen av å gå hjem med en masse tiere i lomma..

Konklusjon:

Dette var da ikke så ille!!(!)!(??!?)

Fetil Grøting (husk navn neste gang)

Tomas strikes again!

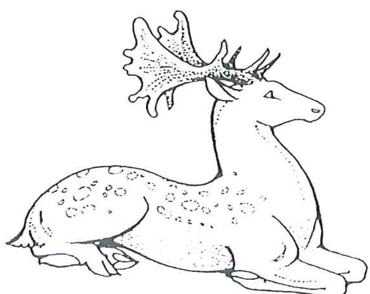
Muu lever ved kilden. Muu har reiret sitt under Storetreet. Reiret er foret med stjernemose. Hele Muu bor i dette reiret. Muu er liten og hårløs. Muu ligner på månen. Muu har ben og armer. Muu har øyne til å se med, ører til å høre med og munn til å synge og spise med. Muu spiser og sover. Muu bader i kilden. Muu synger om natten. Muu sover innimellom (små blunder). Ofte sitter Muu og koser. Når noe forferdelig skjer løper Muu og gjemmer seg. Når noen er skremt eller lei seg trøster Muu. Muu klatrer i trærne, men ikke for høyt.

Tirsdag 2. mai spilte E. Andersen, S. H. Hiller og J. Venbakken det nye naivistiske rollespillet MUU. Konstruktøren Tomas Mørkrid var spilleder. Spillet gikk ut på at man var en Muu (se beskrivelse over) og utførte handlinger man mente var naturlig for Muu. (En av spillets geniale ideer er at Muu både er individer og en helhet: Jeg er en Muu, du er en Muu, jeg er Muu, Du er Muu, alle er Muu.)

Når en Muu føler noe, føler hele Muu hva Muu føler. Sagt på en mer forståelig måte: Hvis en spiller mener at hans Muu føler noe, føler de andre Muu-ene hva den første Muu-en føler, og kan innrette sine følelser deretter. Følelser og handlinger er de sentrale begrepene i spillet. Spillerne sier hele tiden hva de føler, og hva de gjør. Som regel velger man tradisjonelle handlinger som sove, spise, o.l., og man markerer da hvilken handling man velger ved å spille et spillkort fra en vanlig kortstokk. (Det er 13 grunnleggende handlinger i Muu.)

Spillet var meget underholdende og givende. En typisk samtale kan forløpe slik: Muu (spiller A) vil klatre opp i et tre for å spise lønnsirup. Muu (spiller B) bader. Muu (spiller C) undersøker en stor stein. Muu kaster for klatringen, og faller ned. Muu (altså spiller A) sier da at Muu føler irritasjon. Dermed sier Muu (spiller B) at Muu føler undring. Muu (spiller C) velger å solidarisere seg med Muu og også vise irritasjon. Dette kan igjen få Muu til å føle redsel, slik at det bygger seg opp et behov for kosing i Muu.

Jon Venbakken



GLIMT FRA ARES' HISTORIE

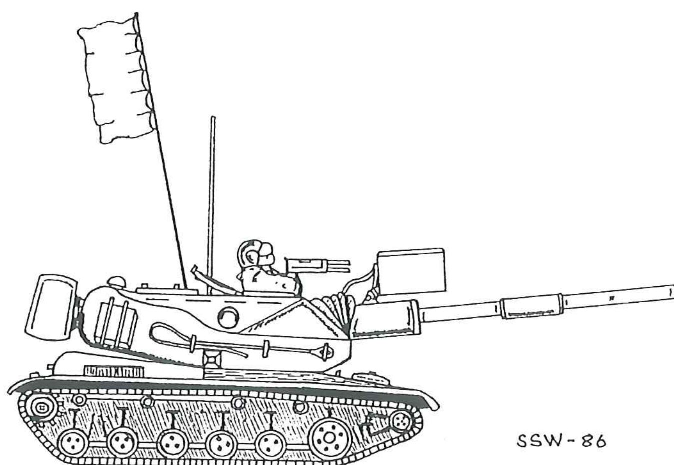
Del 4: Den nyetablerte klubben

ARES-miljøet som hadde vokst frem i løpet av slutten av 70-årene og begynnelsen på nåværende tiår, var på mange måter annerledes enn det vi hadde hatt av spillmiljøer før, og for den saks skyld forskjellig fra ARES, slik foreningen er idag. Mens de som begynte å spille krigsspill og etterhvert rollespill for en ti-femten år siden, som regel var folk som kjente hverandre fra før av, og begynte å spille for å ha det gøy sammen, så ble det raskt mer av et konkurranseelement når man hver uke kom sammen med folk man kanskje aldri hadde truffet før, bare for å spille. Men etterhvert vokste det selvsagt frem en egen ARES-gjeng; visse tradisjoner, faste ord og uttrykk begynte å avleire seg, og begynnelsen til det miljøet vi har idag kunne skimtes. Så snart rollespillene begynte å få betydning, økte deltagelsen fra yngre folk, og disse guttungene (for jenter var det som vanlig i spillmiljø få av, dengang som nå) fikk snart oppnavn som kobolder eller gobliner. Man måtte ha en god del år på seg før man kunne regnes som ork eller hobgoblin...

Ellers hadde man altså det udødelige rollespilluttrykket "steinblokk i hodet" (som nevnt i forrige del av denne serien, i PHOBOS 7), og det ikke mindre brukte "pil i øyet", som stammet fra Regi-gruppens brettspill. Særlig i proto-Ares perioden i U 11 var det en rekke personlige trekk og adferdsmønstre som ble bemerket og kommentert; noen ble kjent for å foretrekke visse sider i bestemte spill, noen for å alltid ha med seg tre hamburgere som niste, noen for å miste nøklene sine, noen for å være sene til å trekke i brettspill, og noen for sin utrolige sleiphet i spill som DIPLOMACY og JUNTA (slagord som "Det viktigste er ikke å vinne, men å slå Geir!" eller "Om Løkketangens (Arne & Edvard) er med, så tar vi dem først" vil fortsatt mange huske).

I våre lokaler i Chateau Neuf, det legendariske *Seminarrom 2*, hersket det en nokså forskjellig stemning fra de trivelige sofaene og lenestolene i U 11. Her var det faktisk bord som ofte var det store problemet; lokalet var utstyrt med en type møteromsstol kombinert med skriveplate som var heller lite egnet til å spille brettspill. Vi klarte oss såvidt, så lenge vi var der, men de

mer krigsspill-orienterte iblant oss har alltid hatt en snikende mistanke om at disse herre rollespillene aldri ville fått sånt gjennomslag i Ares om det ikke hadde vært for at den før nevnte stol/platekombinasjonen var forholdsvis godt egnet til nettopp rollespilling. Vel, uansett hva slags historieoppfatning man måtte ha, er det ihvertfall ikke tvil om at klubbens tid i Seminarrom 2 også var oppgangstiden for rollespilling. Det kunne vel skyldes den økte tilgjengeligheten, såvel som noe annet, for som nevnt var det omtrent på denne tiden Tronsmo begynte å selge spill en periode, og selvsagt også perioden da D&D og AD&D virkelig grep om seg i det store utland. På utenlandsferder kunne noen av oss konstatere at rollespill fantes i alle amerikanske bokhandler på fremtredende plass, og heimfødinger kunne med selvsyn konstatere at man spilte noe som lignet mistenkelig på D&D i Spielbergs megahit *E.T.*! Kunne tredobling av medlemsmassen være langt unna?



SVAR TIL SPØRREKONKURRANSEN I NR 7

1. Adolf Hitlers fødselsdag.
2. TSR
3. GDW
4. PHOBOS, DEIMOS, TITAN.
5. Tracy Hickman & Margaret Weis.
6. JUNTA
7. A: LEIBSTANDARTE (SS) ADOLF HITLER
   B: GROSSDEUTSCHLAND
   C: 82. AMERIKANSKE LUFTBÅRNE
   D: 101. AMERIKANSKE LUFTBÅRNE
8. AXIES & ALLIES
9. KREMLIN
10. PHOBOS (Mars månen)

Vi beklager at svarene ikke ble trykket i forrige nr. Siden ingen fant det bryet verdt å svare, regner vi likevel med at det ikke kan ha spilt noen særlig stor rolle.
Vi fikk en eneste "reaksjon" på spørrekonkurransen. En reaksjon som vi synes fortjener en omtale.
Innlegget var fra den kjente hobbykverulanten herr Aaslid. I kjent freidig og raljerende tone tar herr Gaaserud for seg et av spørsmålene i spørrekonkurransen. Redaksjonen priser seg lykkelig over at hele 9 av spørsmålene fant nåde for herr Asslids ørneblikk.
Til tross for at spørsmålene ikke var ment å være spesielt vanskelige, og herr Flaaslid sikkert kan alle de svarene han unnlater å komme med, så hadde jo hans ekspertise virket enda mer overveldende om han faktiske hadde nedlatet seg til å komme med noen svar. Istedet kommer herr Aasulf med en lang harang om hva svarene på spørsmål 7 <u>ikke</u> er. Dette spørsmålet var faktisk et av de få hvor vi fikk en del (muntlige) riktige svar. Vi skal nå ta for oss herr åsgris`historiske og verbale utskeielser.
Når det gjelder Leibstandarte vil vi nøye oss med å peke på at LSAH er en helt kurant forkortelse. Men enkelte skal jo altid komme trekkende med bokstavene SS i enhver sammenheng.
At vi med bokstavene GD mente en spesifikk militær enhet sto helt klart for de fleste, eneste unntak var herr Vaaslie. At rumenere og russere staver sine respektive "garde"-enheter G-U-A-R-D-S vil sikkert interessere språkforskerne. At amerikanske spill benytter seg av engelskspråklige forkortelser er greit nok, men uansett er den korrekte forkortelsen på engelske Gd. (evt. Gds., som er den vanligste britiske betegnelsen). Men hva kan man vente seg av sånne som har lært seg WW2 styrkeoppsetning ved å pugge EUROPA brikkebrett utenat.
Når det gjelder de to nummer betegnelsene det er snakk om, må man være temmelig smalsporet og enøyd for ikke å fatte poenget med en gang, hvis man i det hele tatt kan noe om WW2. SELVSAGT kan man finne militære enheter i svært <u>mange</u> armèer som er nummerert henholdsvis 82 eller 101. I større hærer finner man lett 82. eller 101. divisjon, til og med. Men de to divisjonene vi siktet til, er blant de aller mest berømte divisjonene fra hele krigen. Men slike obskure operasjoner som invasjonen i Normandie, "Market Garden" eller Ardenner offensiven fant jo ikke sted på østfronten. Og da er det kanskje ikke så rart at noen av de helt barbarossofile blant oss ikke tar poenget. Det er selvsagt umulig å pugge brikkebrettene til SECOND FRONT utenat før spillet kommer på markedet.
Til slutt, for å holde seg i herr Småligs stil, vil vi nøye oss med å fastslå at vi selvsagt kan svarene på de 10 spørsmålene han stiller.........

Crazy Eddie

WORLD IN FLAMES

I løpet av april og mai har en bande i ARES spilt World in Flames, et simuleringsspill som dekker hele andre verdenskrig i Europa og Asia. Spillet er australsk utgitt og er i ferd med å bli meget populært.
Det er 6 trekk hvert år, med opptil 6 impulser (trekk) for hvert land. I slutten av hver runde er det produksjon av fly, flåte og bakkestyrker som bruker 1 til 6 runder på å bli ferdigprodusert og komme i spill. Hver nasjon har en pool av brikker de kan bygge, og brikkene tilsvarer omtrent det nasjonene hadde eller kunne bygge under siste krig. Tyskland, Italia og Japan står sammen mot de andre nasjonene, hvorav Russland og USA er nøytralt når krigen begynner. WIF inneholder gode regler for USAs deltagelse i krigen, alle aggressive handlinger (sett fra USAs side) vil fremskynde amerikansk deltagelse i krigen (hvis Aksemaktene foretar dem) eller forsinke amerikansk deltagelse (hvis de allierte foretar dem). Foretar de allierte seg noe aggressivt i første runde, er det mulig at USA alltid vil forbli nøytralt. De fleste allierte spillerne her hadde i friskt minne JON STALIN VENBAKKENS innsats i forrige WIF spill (han invaderte Persia i første runde, slik at USA forble nøytralt for alltid), og var oppsatt på å unngå en lignende misere.

Spillerne var: Are Adolf Garnåsjordet (Tyskland), Sten Hugo Hiller (Italia og Japan), Trond Jansen (USA og China), Geir Aaslid (Frankrike og Russland), Øivind Wormnes (England).

STRATEGIER:

Japan brukte enorme ressurser på å bygge opp en uovervinnelig hangarskipsflåte, mens det resterende gikk til å bygge opp en stor landarme. Det ble planlagt å svekke eller erobre China mest mulig før man sammen med Italia utryddet britene fra Asia og Afrika.
Italia satset på nøytralitet til Frankrike falt for å unngå trøbbel med Franske flåter, og deretter en offensiv mot Britene for å ta Fransk Nordafrika og Egypt samtidig med at Tyskland tok Spania og Gibraltar. Deretter forsvar av Imperiet og felttog ned Østkysten av Afrika og tokt ut i det Indiske Hav.
Tyskland satset på å renske fastlandet i Europa uansett tiden det ville ta, for deretter å overfalle Russland senere enn normalt i spillet. Tiden imellom dette ville brukes maksimalt på å knekke England på alle måter, og i samarbeid med de to andre aksemaktene.
England satset på å forsvare Frankrike lengst mulig, slik at ikke Tyskland skulle finne på for mange eksotiske ting før marsjen østover. Oppbygging av flåte og flyvåpen ble prioritert høyt. Man var tilhenger av en strategi som ville bringe USA med i krigen raskt, dvs ingen overfall på nøytrale nasjoner.
USA startet nøytralt og ønsket å komme med tidlig i krigen. Et lettere diplomatisk press på de øvrige allierte sørget for dette. Ellers reagerte USA på Japans flåteprogram med å råbygge hangarskip.
Russland valgte å bygge maksimalt med fly, panser og infanteri samt å stimulere de øvrige allierte til handlinger som økte russernes sjanser i krigen. Etter USA kom med, men man fremdeles var i fred, kjedet man seg kraftig. En overenskomst med USA gjorde at man fikk overta Chineserne (man flyttet de likevel siden USA spilleren ikke alltid møtte opp). Den Franske strategien var å forsvare, forsvare og forsvare. China ventet seg ikke noe særlig, utover kanskje å unngå en total okkupasjon.

Nøytrale kommentarer:

Russland og USA er to av de mest erfarne spillerne i ARES, og er ofte vanskelig å slå, spesielt i spill om andre verdenskrig som er begges favoritt-tema. Til gjengjeld mener mange at Russland er for lett å erobre i WIF, noe som muligens er riktig i spill som går historisk. Man hadde håpet å finne ut noe av dette, men spillets gang gjorde det vanskelig. Tysklands spiller er aggressiv (taktisk god) men svært impulsiv og umoden. Strategi er ikke hans sterke side. Svakheten denne gangen i hans strategi var at det aldri ble bygd ubåter eller tatt noe som helst hensyn til Japan. Det var også kjent at Tyskland var redd for å angripe på østfronten fordi Russland ble spilt av en bedre spiller.
England er en habil spiller og vil bli bedre med erfaring. Posisjonen i WIF er den vanskeligste etter Japan, spesielt i perioden mellom Frankrikes fall og åpningen av Østfronten. Den tyske strategien gjorde det ekstra vanskelig å spille denne posisjonen.
Italia/Japan var den med minst erfaring i spill, og hadde vel valgt et annet land hvis det var mulig. Svakheten ved "bygge hangarskip" konkurransen var at det ikke ble ressurser igjen til annet.

Spillets gang:

1939 startet med at Tyskland overfalt Frankrike og Nederland samtidig med Polen, og deretter Belgia i andre impuls. Fordelen med å ta Frankrike raskt var at man kom ut foran tidsskjemaet, og slo til før froskespiserne kunne forsterke armeen sin. Polen og Nederland falt raskt sammen med Strasbourg som var hjørnesteinen i Maginotlinjen.
1940 ble innledet med en rekke slag i Belgia mellom britiske og tyske styrker hvoretter fronten nærmet seg Paris med faretruende fart.
I Asia viklet Japan seg inn i større slag med China og okkuperte flere fabrikker inklusive hovedstaden, men uten å gå til total krig, noe som kunne knekt Chineseren totalt.USA åpnet Burmaveien for å hjelpe China, men Japanske styrker erobret grenseområdet mot Burma og stengte veien. Effekten var å fremskynde USAs deltagelse uten å oppnå varige fordeler på fastlandet.
Russland så med bekymring på utviklingen. Frankrike så ut til å falle, Japan satset alt mot China, men hadde fjernet hele garnisonen i Manchuria og Korea. Et raskt felttog ble satt i verk for å hjelpe China og distrahere Tyskland. Målet var å okkupere Manchuria og drepe flest mulig Japanere.
Paris falt i juni 1940, men Tyskland ba ikke om fransk overgivelse med Vichy-deling av landet noe som bekymret de allierte. I august overgav Frankrike seg, alle koloniene ble tatt over av England og flåten delt mellom Italia og England. I september startet vinteren, det var en drømmevinter (for enhver russer) som varte ut april 1941..
Tyske styrker bygget seg nå opp i Polen, og ved grensen til Spania og Jugoslavia. Italia kom med i krigen og bygde seg opp i Libya mot Egypt, men uten å angripe.
Japan nedtrappet krigshandlingene i China noe, og samlet seg til motangrep på Russerne som nå overraskende erklærte fred etter å ha nådd sine mål. Bekymringen over en mulig tofrontskrig var økende. Manchuria ble Russisk, og heretter måtte Japan eller Russland ha 3-1 i garnisonsverdi for å overfalle hverandre igjen. Japans tap i Manchuria ble oppveid av en god posisjon i China, selv om Chineserne

gjenvant noe av det tapte territoriet, bla sin hovedstand Chungking hvor de også utslettet halve det Japanske flyvåpenet ved å trampe ned inoperative fly.
1941 ble innledet av Tysk overfall på Spania og Jugoslavia. Britiske unnsetningsstyrker rykket inn begge steder etter sjøslag mot Italienske flåtestyrker. Russerne prøvde seg igjen med et overfall på Rumania, men Italia (som spilte rumenerne) nektet å la seg lure, tviholdt på hovedstaden og erklærte fred ved første anledning. Russernes bytte ble kun noen rumenske grensehekser, men en mer fremskutt grense.
Jugoslavia falt i april 1941, og tyskerne gjorde framgang i Spania til tross for britisk unnsetning.
Italienske styrker rykket nå frem mot Suez og fallskjermtropper okkuperte nå gradvis Tunis, Algerie og Marokko. Britene hadde ingen styrker å avse, med så med stor glede frem til amerikansk deltagelse fra juli 1941.
Japan slo til med invasjon av Philippinene og strike på Pearl Harbour. Det første lyktes etter et par trekk, mens Pearl bombardementet slo feil med det absolutt dårligste kampresultatet. Sjansen for dette var 1/216! Neste rundes beleiring av Hawaii frembrakte et par sjøslag hvor hele den amerikanske flåten på Pearl Harbour gikk ned, men den tok med seg svært mange Japanske skip, de fleste av disse ble ikke senket, men måtte repareres. Heldigvis hadde USA store reserver hjemme samt mye flåter under produksjon. Ellers skjedde lite i Stillehavet bortsett fra at USA fikk garnisonert Rabaul. Singapore holdt også ut.
Amerikanske styrker gikk inn i Spania, men kommando problemer gjorde at fronten sprakk. Samtidig gjorde tyske flåtestyrker et utfall og invaderte Newcastle. Britene hadde nå ingenting å spare for Spania, men brukte flere runder på å renske ut de tyske styrkene. USA tok over garnisoneringen av Gibraltar som holdt ut til april 1942 før den falt.
Britene hadde intet å spare til Suez, opptatt som de var hjemme, og Italienerne greidde å okkupere Egypt høsten 1941.
Russerne benyttet anledningen straks USA kom med i krigen, til å justere sin grense mot Finland. Riktignok en noe forsinket vinterkrig, som var raskt over da Finland erklærte fred. Spillet inneholder en regel om at Russland kan gå til krig mot nøytrale land uten å komme i krig med aksemaktene. Finland, Ungarn, Rumania og Bulgaria kan i slike situasjoner overgi seg hvis de holder hovedstaden sin, slik at russerne bare får noen grenseområder. Trikset for aksen er å sette opp brikkene slik at de ikke mister hovedstaden i landet.
1942 startet fredelig, tyske styrker bygget seg opp i Øst og Italia beveget seg ned Østkysten av Afrika. Japanske styrker invaderte India i starten av 1942, noe som var svært ubeleilig for England som ikke hadde flåter der. En lengre regelkrangel brøt ut om hva som skulle til for at India overgav seg, og hvordan dette foregikk. Reglene var noe uklare på dette punktet, og bedre ble det ikke av at deltagerne har spilt med to ulike regelversjoner. Det ble oppnådd enighet til slutt, spesielt enighet om at reglene var formulert og systematisert på en måte som var minst like ille som AD&D DMG.

Etter at spillet startet igjen tok tyskerne Hellas og erobret omsider Gibraltar. Russland invaderte Persia og Irak for å komme aksen i forkjøpet. USA bygde opp store flåtestyrker i stillehavet og begynte aggressiv patruljering.
En japansk panserenhet landet i China, men skapte ikke spesiell bekymring da de fleste Japanerne nå stod i India eller voktet på russerne i Manchuria. I Europa ble tyske styrker flyttet østover og garnisonen i Polen økte til samme størrelse som den russiske armeen som nå hadde inntatt en utpreget defensiv holdning., og alle var spente på om noe ville skje i øst sommeren 1942.

Fortsettelse i neste nummer av Phobos.
Her vil enhver tysk spiller få vite hva som skjer når man ikke har kontroll over Danmark!! Følg med, følg med!!!

ORIGINALILLUSTRASJONENE i dette og flere tidligere nummer av PHOBOS er i sin tid (ca. 1986) sendt inn til Geir Aaslid/Spillspesialisten. Ettersom tidsskriftproduksjonen der i gården ligger nede for tiden, var Geir snill nok til å overlate oss tegningene. De skal være tegnet av en person ved navn Stein Surland (?), og vi kunne tenke oss å komme i kontakt med ham; andre illustratører er også hjertelig velkommen.

VASKEORDNINGEN
(se også omtale på s. 1)

Vi regner forsåvidt med at de fleste har fått med seg tordentalen og de greie punktene om vasking som innleder dette nr. av PHOBOS. Men det er visse ting som bør utdypes nærmere: Det KAN være anledning til å bli lenger enn til kl. 23, men da må to (2) kriterier oppfylles: Den som vasker må være villig til å bli og vaske -- man kan jo evt. bestikke ham, eller i det minste tilby transport hjem; og dessuten må det være igjen en person med nøkkel, altså noen fra styret, slik at vi kan få låst, og sjekket at vaskeren har gjort en tilfredsstillende jobb. Vaskeren plukkes altså ut ved loddtrekning (evt. terningkasting), og NB: INGEN vil være unntatt. Alle må ta sin sjanse, og om de så har vasket de siste fem tirsdagene, har de likevel ansvaret for å vaske, om loddet skulle falle på dem den sjette gangen også. Det vil bli BETALT for vaskingen på samme måte som før. Og det vil også være anledning for folk til å bestikke andre til å gjøre jobben for seg. Den som påtar seg vasking fra en annen person, det være seg på grunn av trusler, løfter, penger eller Experience Points, har imidlertid NØYAKTIG samme forpliktelse som om loddet var falt på ham i første omgang.
Den som nekter å vaske, stikker av, gjør en dårlig jobb eller på andre måter sluntrer unna (nekter å plukke opp søppel fra der han sitter, f.eks.) vil bli HEVET UT, nektet videre adgang, miste sitt medlemskap etc. DETTE ER ALVOR!! Har du ikke anledning til å bli til kl. 2345, kan du like gjerne holde deg hjemme den tirsdagen -- ellers får du ta sjansen.

Om Terror & terrorisme
****

Grunn-begrep

Terrorisme er en vanlig betegnelse på vold brukt av hemmelige organisasjoner (eller offisielle organisasjoner som opererer i hemmelighet, f.eks. "Den skitne krigen" i Argentina). Volden er vanligvis i sammenhenger der man ikke kan snakke om noen eksisterende krig som rettferdiggjøring av den, men ofte begrunnet som om den var en rettferdig krig. Samfunn der terror har stort omfang, er ofte i borgerkrigslignende tilstand (som i Mellomamerika og Libanon), og det er klart at å skille klart her er vanskelig, ikke minst fordi rettferdiggjøring nesten alltid skjer på ideologisk grunnlag (Reagans heroiske nicaraguanske frihetskjempere som driver gerilja mot kommunistene blir av sansinistene ansett for utenlandske leiesoldater som kun driver terror i stor skala). Terror forekommer dessuten tradisjonelt også som betegnelse på en del virksomhet under mer anerkjent krigføring (henrettelse av gisler, uhemmet luft- eller artilleribombardement av sivile mål osv.). Rent språklig betyr jo TERROR skrekk/redsel, og det er klart at man bør ha med i enhver definisjon at terroristisk virksomhet ikke minst bygger på terroristenes evne til å spre frykt blant de som står i veien for deres mål.

Det vi idag kaller terroristvirksomhet kan man vel si er et produkt av sivilisasjonen; i enklere tider var det neppe nødvendig å gå såpass indirekte til verks for å nå sine mål... Men når og på hvilket sivilisasjonstrinn man skal snakke om egentlig terroristvirksomhet, er vanskeligere å si. Mange vil nok holde en knapp på assassinenes berømte organisasjon (12 årh.+), ikke minst fordi de jo opererte i Midt-Østen og Levanten. Men til tross for alle rykter og fortellinger om hemmelige selskaper og sammensvergelser, er det først opp mot slutten av forrige århundre at mesteparten av det vi idag forbinder med betegnelsen terrorisme oppsto: Hemmelige, ideologisk motiverte organsiasjoner begynte å bruke mer eller mindre selektiv vold i fredstid, for å skade samfunnet og/eller sette div. myndigheter under press. De klassiske eksemplene er de forskjellige anarkistiske gruppene som myrdet og sprengte bomber. I keiserdømmets Russland var slikt særlig vanlig -- ikke minst fordi de vanlige kanalene for politisk opposisjon var mer tilstoppet enn i de fleste samtidige samfunn. Anarkisters kuler og nihilisters bomber tok livet av mang en øvrighetsperson, helt opp til selveste tsar Aleksander II. Organisasjoner som "Narodnya Volya" (= Folkets Vilje) ble fryktet og viden kjent.

Ellers var det jo forsåvidt terrorisme som direkte utløste 1. verdenskrig; mordet på Erkehertug Frantz Ferdinand ble jo foretatt av den serbiske nasjonalistorganisasjonen Den Sorte Hånd (muligens med støtte fra det serbiske hemmelige politi -- ironisk nok har de organisasjonene som er beregnet på å skaffe informasjon om og /eller bekjempe terrorisme, en tilbøyelighet til selv å bruke terrorister/ terrormetider for å nå sine mål). Og i vårt eget århundre har det knapt vært ett år uten at ren terrorisme har eksistert et eller annet sted. At mengden med terror har økt betraktelig, er det vel ikke tvil om. De fleste vil se en klar sammenheng med det verdensomspennende TV/medianettet som etterhvert ble utviklet frem mot midten av 1960-årene. Moderne terrorisme eksisterer i stor grad for å sette myndigheter under press. Og i mer eller mindre demokratiske land er en av de enkleste måtene å gjøre det på, å påvirke velgere/"den offentlige opinion". Selv temmelig autoritære stater må før eller senere begynne å ta hensyn til hva innbyggerne mener... Dermed blir svært mye moderne terror mer eller mindre nøye iscenesatt for å oppnå maksimal virkning via TV, radio og aviser.

Terrorisme idag

En av de tingene man kan si er karateristisk for moderne terrorisme, er gissel-tagning. Faktisk var det vel gjennom en serie gissel-baserte aksjoner -- flykapringer og München-aksjonen -- på begynnelsen av 70-tallet, at terrorismen for alvor begynte å komme i medias søkelys. Ved gisseltagning er det som oftest snakk om enten en større mengde mennesker (fly, busser og andre transportmidler er naturlig nok særlig populære mål) over en kortere tid, eller en kidnapping av en enkelt person, som regel fremtredende i det samfunnet man ønsker å ramme. Sistnevnte metode er mindre vanlig, bl.a. fordi det blir et større media-press, jo flere menneskeliv som er involvert. Men kidnapping forekommer ofte i land der dette er en tradisjonell form for kriminalitet -- Italia er selvsagt et typisk eksempel. Og dette er forøvrig en av mange indikasjoner på at det nok er vanskelig å sette klare skillelinjer mellom terrorister og andre forbrytere. Selv mange moderne land har hatt eller har "banditter" som selv hevder seg å være politisk motivert, og svært mange land i den 3. verden har myndigheter som kaller all væpnet motstand, selv om den skulle ha karakter av full geriljakrig, for "bandittvirksomhet". På den annen side har mange mer eller mindre terroristiske organisasjoner rekruttert forbrytere, eller selv drevet "vanlig" kriminell virksomhet (bankran, narkotikasmugling) for å finansiere sin virksomhet.

Mot slutten av 80-tallet er den internasjonale terrorist-situasjonen broket, men fortsatt først & fremst konsentrert rundt tre hovedområder (i hvert fall i media): A) Midt-Østen, med først & fremst forskjellige palestinske organisasjoner (PLO, Svart September, PFLP), men etterhvert også iransk/shiittiske grupper (Hezb'ollah), og minst tre regjeringer som aktivt trener og støttet terrorister: Syria, Libya og Iran. B) Europa, med en viss aktivitet fortsatt fra 70-tallets legendariske Rote ArmeeFraktion (Baader-Meinhof) i Vesttyskland og Rødebrigadistene i Italia; dessuten selvsagt ETA i Spania og IRA i Irland/England. Alt dette blir stikkord; en oversikt over de mest kjente organisasjonene/aktivitetene deres finnes vedlagt. C) Sør-Amerika, hvor det er vanskelig å skille gerilja fra terrorisme, og hvor regjeringer og konservative grupper har slått tilbake med terroristisk brukt vold ("døds-skvadroner"). Dessuten finnes det selvsagt fortsatt mye av denne typen virksomhet i Asia; etterhvert som Øst-Europa, Sovjet og Kina begynner å bli mer "åpne" samfunn, vil de sikkert også kunne nyte godt av sine egne voldelige, underjordiske grupperinger.

Visse ting har likevel endret seg. Sikkerhetsrutiner som folk før ikke ville tålt, er idag helt vanlige i en rekke sammenhenger, bl.a. på flyplasser. Internasjonalt politisamarbeid og bedrede kommunikasjoner har gjort det mulig å spre opplysninger om kjente terrorister med stor hastighet over hele verden. Politiske endringer gjør det mer eller mindre sannsynlig at gitte makter vil støtte terroristiske bevegelser; NB at dette kan snu seg meget raskt & opportunistisk, jfr. India og tamilene. Flykapring er sterkt redusert, ettersom hver flyplass nå er bedre sikret mot våpen i håndbagasjen, og en del også fordi noen land har væpnede vakter ombord på fly (USSR, Israel). Men her kan det igjen komme brå forandringer, f.eks. ved at mer selvmorderiske grupperinger (japanere, iranere) går igang, eller fordi tekniske fremskritt kan gjøre det mulig å lure metalldetektorene (våpen av plast etc.). En solid ekspertise er bygget opp i en rekke land når det gjelder å bekjempe (eller forhandle med...) terrorisme, og egne (para)militære enheter er bygget opp til bruk ved gisselaksjoner etc. Flere viktige psykologiske mekanismer (Stockholm-syndromet etc.) er blitt identifisert, og forskjellige taktiske løsninger utprøvet. Terrorister lever stadig livet farlig -- slik vil det også vere i rollespillet.

PROSPEKT FOR ROLLESPILLET "TERRORIST"

****

Hva er et rollespill - og hva gjør rollespilling spennende, attraktivt og underholdende? Da jeg stilte meg selv dette spørsmålet en gang for et par år siden, ble jeg slått av en pussig sammenligning: De fleste rollespill har en dramatisk handling, en oppgave eller i det minste et område (en "hule") med farlige ting å finne ut av, bekjempe eller ordne opp i (monstre, feller). Med noen unntakt består de fleste rollespill av at en samarbeidende (vel, mer eller mindre...) gruppe personer takler oppdraget, hulen eller trusselen. Og denne gruppen er ideelt sett (når man ser bort fra PARANOIA) en sammensveiset gjeng med spesialister, vel trent for å løse oppgaver, overvinne fiender etc. De har som oftest en utpreget paranoid holdning ("hvis det beveger seg, kan det være farlig") og er i mange av de mest populære spillene ytterst morderiske ("hvis det beveger seg, drep det"). Holdningen man er vant til å møte i rollespillscenarioer er kort sagt oftest at det er gruppen mot resten av verden; om ikke annen fordi så mye av verden er ukjent, og dermed ansees for automatisk potensielt truende.

Og hva slags gruppe personer i vår verden idag kan sies å oppfatte mesteparten av tilværelsen på en tilsvarende måte? Jo, TERRORISTER!! Selvsagt kan man finne frem til andre sammensatte grupper, men da stort sett enten militære eller politi (ofte av den typen spesialstyrker som er særlig beregnet på bl.a. bekjempelse av terror -- mer om det senere) eller folk i noen andre typer høyt organisert ulovlig virksomhet (narkotikasmuglere og andre gangstere). Og ved siden av at de militære gruppene som oftest er for sentraliserte, for autoritære og ensartet til at de kan tenkes å være så veldig morsomme å spille, har man det enkle faktum at mens SWAT-team og kommandoaksjoner krever veldig spesielle omstendigheter (gale gisseltagere som f.eks. terrorister, eller 3. verdenskrigs utbrudd...), så kan en gruppe palestinske fanatikere eller RAFraksjonister slå til hvor som helst, når som helst under forhold som er fredelige helt til de selv dukker opp. Scenarioer/moduler/situasjoner blir enklere å forestille seg og ikke minst å fremstille for spillerne. Ja, man kan t.o.m. uten for mye jobb lage scenarioer i Norge -- muslimsk attentat mot William Nygaard, eller bombeaksjon mot den kinesiske ambassaden, eller Mossad-hevndrap mot palestiner som skjuler seg i en liten norsk by (øh, det siste har visst vært gjort før -- la oss være originale).

Etterhvert som dette spillsystemet blir utviklet, kan man selvsagt tenke seg en del nesten unike og spennende muligheter: Hva med å kjøre to grupper med spillere mot hverandre; én med blodtørstige undergravere av den frie verden, og en med heroiske forsvarere av det bestående samfunn (dvs. politi, antiterrorpoliti eller evt. S.A.S.-type kommandosoldater). Et slikt "gruppe"-mot-"gruppe" opplegg ville selvsagt være svært ressurskrevende (minst 2-3 spilledere, f.eks.), men kunne absolutt være noe av en spennende opplevelse for de som er med. Uansett bør det være mulig å kjøre dette spillet med et forholdsvis enkelt system, enten tilpasset fra andre (TWILIGHT 2000? JAMES BOND??) eller originalt. Skal man lage noe selv, bør det være basert på en fin blanding av rollespilling og kræsj-bang-action. En triggerhappy fedayeen som kommer opp i en ildstrid med den første israelske patruljen han ser på grensen, kommer ikke til å vare så lenge. Og har du kapret et fly, er det temmelig tåpelig å henrette alle gislene dine; faktisk blir et av problemene hvis man skal gjøre det noenlunde realistisk at terrorister sjelden gjennomfører sine mest bloddryppende trusler i gisselsaker (bortsett fra, som i München eller på Malta, hvis noen prøver å befri gislene, og ikke greier det i tide). I et gjennomsnittlig scenario av denne typen vil en hardbarket AD&D-spiller neppe nøle mange sekundene med å "henrette" de to-tre første småbarna kan kommer over -- med mindre vi gir ham en god grunn til å avstå.

Derfor tror jeg at spillet vil bli bedre (og ihvertfall mer uoversiktlig og spennende) hvis man legger inn skjulte motiveringer for hver enkelt spiller. Ikke som i PARANOIA at hver enkelt er alle de andres fiende, men mer ala seiersbetingelseskortene i RISK; hver spiller får utlevert skjult sin egen identitet m/motivasjon og "seierspoeng". Og hele terroraksjonen vil jo vanligvis være avhengig av en eksponering i nyhetsmedia. Hvis man dermed kan gi en eller annen form for "mediapoeng" eller "politiske poeng", eller i det minst en overordnet vurdering av hvordan gruppen har løst oppdraget i forhold til den saken de sier seg å tjene, tror jeg mye er vunnet. Særlig hvis man skal spille kampanjer, tror jeg mye balanseres ved bruk av den typen mekanismer. Og, NB, NB: Spillerne kan godt starte forholdsvis tidlig, som rene amatører, f.eks. en gruppe opposisjonelle studenter tilsluttet en eller annen politisk sekt, som av frustrasjon tyr til voldelige midler. La dem begynne med å planlegge sitt første bankran for å skaffe penger til "bevegelsen", f.eks., så kommer de større jobbene etterhvert... Men selvsagt kan spillerne istedet starte som fullbefarne "5. nivås" frihetskjempere, ferdig utstyrt med kalasjnikover, Semtex og falske pass -- og et klart oppdrag fra Sentralkommandoen. Det første scenarioet, som skal kjøres i Ares i mai, bør nok av praktiske hensyn være av denne typen.

Jeg kan tenke med et nokså "straight" oppdrag her i Oslo (for å gjøre kart, research etc. enklere for spillederne); bombeattentat mot Nobelseremonien, f.eks., eller virkelig ta utgangspunkt i Rushdie-saken og lage et scenario på attentat mot Aschehoug (Aschehoug til askehaug?) eller en viss forlagssjef. Men husk, spis notatene etter at du har lest dem -- eller legg dem ihvertfall ikke igjen på kafébord, så Overvåkningspolitiet får gale ideer...

JHB

Tir	9.5	Hemmelig rollespill-turnering. Phobos.
Tir	16.5	Ordinær klubbkveld.
Tir	23.5	Phobos.
Tir	30.5	AD&D-opplæring.

Alle turneringer og opplæringer begynner klokken 1800.
Innlevering av stoff til Phobos til Johannes H. Berg, senest klokken 1700 dagen før utgivelse.